

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian tentang Prestasi Belajar**

##### **1. Pengertian Belajar**

Penulis berpendapat bahwa belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang secara sengaja dengan tujuan memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang relatif menetap. Pendapat penulis didukung oleh pendapat beberapa ahli. Pendapat ahli dijelaskan pada pernyataan di bawah ini.

Menurut M. Dalyono (2005: 49) belajar didefinisikan sebagai suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya. Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 10), belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Syaiful Bahri Djamarah (2002: 13) mendefinisikan bahwa belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Selanjutnya menurut Winkel (2004: 59), belajar merupakan suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pemahaman,

keterampilan, dan nilai-nilai sikap. Berdasarkan berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang disengaja untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam bentuk perubahan tingkah laku dan kemampuan yang relatif menetap.

## **2. Prinsip-Prinsip Belajar**

Prinsip-prinsip dalam belajar (Burhanudin, 2007: 16) adalah sebagai berikut:

- a. Apapun yang dipelajari siswa, dialah yang belajar, bukan orang lain, untuk itulah siswalah yang harus bertindak aktif
- b. Setiap siswa sesuai dengan tingkat kemampuannya
- c. Siswa akan dapat belajar dengan bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah pada proses belajar
- d. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar lebih berarti
- e. Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apabila diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

Dimiyati & Mudjiono (2006: 42) menjelaskan prinsip-prinsip belajar adalah:

- a. Perhatian dan motivasi
- b. Keaktifan
- c. Keterlibatan langsung atau berpengalaman
- d. Pengulangan
- e. Tantangan
- f. Balikan dan penguatan
- g. Perbedaan individual

Agus Suprijono (2010: 4) memaparkan prinsip belajar sebagai berikut:

- a. Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri:
  - 1) sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari
  - 2) kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya
  - 3) fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup
  - 4) positif atau berakumulasi
  - 5) aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan
  - 6) permanen atau tetap
  - 7) bertujuan dan terarah
  - 8) mencakup keseluruhan potensi kemausiaan

- b. Kedua, belajar merupakan proses. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik.
- c. Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Penulis setuju dengan prinsip-prinsip belajar yang diuraikan oleh para ahli di atas. Penulis lebih menekankan prinsip-prinsip belajar yaitu adanya proses interaksi, pengalaman, dan perubahan perilaku dalam diri siswa.

### **3. Tujuan Belajar**

Agus Suprijono (2010: 5) menjelaskan tujuan belajar ada dua yaitu *intructional effects* dan *nurturant effects*. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *intructional effects*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional, lazim disebut *nurturant effects*. *Nurturant effects* bentuknya berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya.

Menurut Gagne (dalam Hasibuan, 2002) menyatakan bahwa tujuan belajar adalah sebagai berikut:

- 1) keterampilan intelektual yang merupakan hasil belajar terpenting dari lingkungan skolastik
- 2) strategi kognitif, mengatur cara belajar dan berpikir seseorang di dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah
- 3) informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta
- 4) keterampilan motorik yang diperoleh di sekolah antara lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka, dan lain-lain.

#### **4. Pengertian Prestasi Belajar**

Oemar Hamalik (2001: 4) mendefinisikan prestasi belajar sebagai hal-hal yang telah dicapai oleh seseorang. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sebaliknya prestasi dikatakan kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi. Muhibbin Syah (2006: 141) mengemukakan bahwa prestasi adalah tingkatan keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Prestasi belajar merupakan suatu keberhasilan pada suatu tugas belajar dalam program pembelajaran. Prestasi belajar memberi informasi seberapa jauh siswa telah berhasil melakukan tugas di sekolah.

Berdasarkan berbagai pengertian di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang berupa pengetahuan, kecakapan, dan sikap melalui suatu kegiatan pembelajaran pada waktu tertentu. Prestasi belajar dapat diukur dengan menggunakan instrumen yang relevan. Dalam penelitian ini, prestasi belajar (arah kognitif) merupakan hasil yang diperoleh dari tes siswa yang dituliskan dalam bentuk nilai angka. Arah kognitif yang diukur tentang pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Arah afektif berupa sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran dan arah psikomotor berupa keaktifan siswa.

## 5. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Sumadi Suryobroto (2010: 233) menggolongkan faktor yang mempengaruhi prestasi belajar sebagai berikut:

- a. Faktor dari *external* individu meliputi:
  - 1) Faktor non sosial yaitu waktu belajar, cuaca, tempat, fasilitas, dan lainnya.
  - 2) Faktor sosial yaitu pribadi guru mengajar, sikap orang tua terhadap anak yang sedang belajar, situasi pergaulan, dan teman sebaya.
- b. Faktor *internal* individu meliputi:
  - 1) Faktor fisiologis yaitu faktor kematangan fisik, kesehatan badan, keadaan makan, fungsi panca indra. Dan jenis kelamin.
  - 2) Faktor psikologis yaitu rasa aman, manfaat pengalaman masa lampau, intelegensi, aspirasi, dan kemampuan mengingat dalam belajar.

M. Dalyono (2005: 55-60) menyebutkan faktor-faktor yang menentukan terhadap pencapaian hasil belajar antara lain:

- a. Faktor internal (yang berasal dari dalam diri)
- b. Faktor internal meliputi kesehatan, intelegensi, bakat minat, dan cara belajar.
- c. Faktor eksternal (yang berasal dari luar diri)
- d. Faktor eksternal berupa keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Slameto (2003: 54) menyatakan bahwa yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua, yaitu:

- a. Faktor internal,
  - 1) Faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh
  - 2) Faktor psikologis, meliputi intelengsi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
  - 3) Faktor kelelahan
- b. Faktor eksternal
  - 1) Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
  - 2) Faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat

- pengajaran, waktu sekolah, standar pengajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar, dan tugas rumah.
- 3) Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Dalam penelitian ini, penulis merujuk faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dari pendapat M. Dalyono yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang meliputi kesehatan, intelegensi, bakat minat, dan cara belajar. Faktor eksternalnya meliputi keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

## **B. Kajian tentang IPS**

### **1. Hakekat Pembelajaran IPS**

Saidiharjo (Hidayati 2008: 8) menyatakan bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusiaan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, politik dan sebagainya. Mulyono Tj (Hidayati 2008: 8) memberikan batasan IPS adalah merupakan suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat

menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga negara yang cinta damai.

Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

E. Mulyasa (2007: 125) menyatakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi, yang berkaitan dengan isu sosial. Martorella (Etin Solihatin, 2004) mengatakan bahwa pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan daripada transfer konsep, karena dalam pembelajaran pendidikan IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilan berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan ilmu yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial didalamnya mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi, yang berkaitan dengan isu sosial dan diberikan pada jenjang pendidikan dasar.

Dalam penelitian ini IPS SD adalah ilmu yang mempelajari manusia dengan lingkungan sosial. Adapun yang akan diteliti dalam penelitian ini

dengan sasaran mata pelajaran IPS kelas IV SD dengan rinciannya sebagai berikut.

1. Standar Kompetensi :Standar Kompetensi 2. yaitu mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

2. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar 2.1 yaitu mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.

## **2. Tujuan IPS**

Dalam KTSP (2006: 45 ), IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global

Tujuan utama mempelajari IPS adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan siswa dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik (Hidayati: 2008).

Dapat ditarik suatu kesimpulan mengenai tujuan IPS yaitu melatih siswa dalam memahami dan tanggap terhadap lingkungannya serta dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki agar mereka yang mempunyai nilai-nilai sosial dan dapat menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

### **3. Fungsi IPS**

Mata pelajaran IPS berfungsi sebagai ilmu pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rasional tentang gejala-gejala sosial serta kemampuan tentang perkembangan masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia di masa lampau dan masa kini. IPS di SD dan MI berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam penelitian ini, IPS berfungsi sebagai ilmu pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara logis terhadap perkembangan manusia, masalah sosial, dan lingkungannya.

### **C. Model-Model Pembelajaran IPS**

Udin S. Winataputra (2001: 3) berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Model-model pembelajaran merupakan kerangka pembelajaran yang penting diperlukan oleh guru. Model pembelajaran penting bagi guru, karena sebagai acuan untuk mendesain kelas ketika akan belajar. Guru perlu memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan dan kondisi siswa. Model pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam menciptakan kondisi belajar yang kondusif di ruang kelas.

Adapun model-model pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Langsung

Pembelajaran yang mengajar dimana guru terlibat aktif mengungkap isi pelajaran kepada siswa dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh siswa. Pembelajaran langsung dirancang untuk penguasaan pengetahuan prosedural, pengetahuan deklaratif (pengetahuan faktual) serta berbagai keterampilan. Guru berharap siswa menjadi pengamat, pendengar, dan partisipan yang tekun.

2. Model Pembelajaran Kontekstual/CTL

Model pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai keluarga dan masyarakat. Pembelajaran kontekstual bertujuan membantu siswa memahami makna bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya

dengan konteks kehidupan mereka sendiri dalam lingkungan sosial dan budaya masyarakat.

### 3. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model pembelajaran berbasis masalah berorientasi pada kecakapan siswa dalam memproses informasi. Pemrosesan informasi mengacu pada cara-cara orang menangani stimulasi dari lingkungan, mengorganisasi data, melihat masalah, mengembangkan konsep dan memecahkan masalah dengan menggunakan lambang-lambang verbal dan non-verbal.

Pembelajaran berbasis masalah menekankan konsep-konsep dan informasi yang dijabarkan dari disiplin-disiplin akademik. Model pembelajaran ini melibatkan presentasi situasi-situasi autentik dan bermakna yang berfungsi sebagai landasan bagi investigasi oleh siswa.

### 4. Model Pembelajaran Kolaboratif

Model pembelajaran yang dilakukan apabila dua orang/lebih bekerja bersama, memecahkan masalah untuk mencapai tujuan tertentu. Dua unsur yang penting dalam belajar kolaboratif adalah (1) adanya tujuan yang sama, dan (2) ketergantungan yang positif.

### 5. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan masalah. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur

dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedural model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif.

#### 6. Model Inkuiri Sosial

Model ini untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memikirkan sungguh-sungguh dan terarah dalam memecahkan masalah-masalah sosial. Model inkuiri memerlukan iklim terbuka dalam diskusi dimana para siswa mengemukakan gagasannya dalam masalah tertentu.

#### 7. Model Pembelajaran Tematik

Pembelajaran yang dirancang sekitar ide pokok/tema, dan melibatkan beberapa bidang studi (mata pelajaran) yang berkaitan dengan tema. Pembelajaran ini menghadapkan pada arena yang realistik, mendorong pebelajar memanfaatkan suatu konteks dan literatis yang luas. Selain itu juga membantu pebelajar melihat hubungan antara ide-ide dan konsep-konsep.

Penelitian ini mengambil model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif diambil karena lebih sesuai dengan karakteristik siswa kelas empat dan materi pelajaran IPS. Karakteristik siswa kelas empat diantaranya selalu ingin bekerja bersama teman dalam suatu kelompok tertentu. Pembelajaran kooperatif mampu mengajak siswa bekerja bersama-sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap aktivitas belajar kelompok.

## **D. Kajian tentang Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

### **1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap/perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih, dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari tiap anggota kelompok itu sendiri (Etin Soliahtin dan Raharjo, 2007: 4).

Menurut Wina Sanjaya (2007: 239-241), pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan, yaitu antara empat sampai enam siswa yang memiliki kemampuan akademik, jenis kelamin, suku yang berbeda-beda, dan saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut Anita Lie (2005: 43), pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok yang mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah). Lebih lanjut lagi Anita Lie (2005: 43), mengungkapkan bahwa kelompok heterogen memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu orang yang berkemampuan akademik tinggi, guru mendapat satu asisten dalam satu kelompok.

Cooper dan Heinich (dalam Nur Asma 2006: 12) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif sebagai metode pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerja sama untuk

mencapai tujuan-tujuan dan tugas-tugas akademik bersama, sambil bekerja sama belajar keterampilan-keterampilan kolaboratif sosial.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang didalamnya mengkondisikan para siswa bekerja bersama-sama di dalam kelompok-kelompok kecil untuk kerjasama satu sama lain dalam belajar. Pembelajaran kooperatif didasarkan pada gagasan atau pemikiran bahwa siswa bekerja bersama-sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap aktivitas belajar kelompok mereka seperti terhadap diri mereka sendiri.

## **2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Nur Asma (2006:12–14) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

### **1) Pencapaian hasil belajar**

Bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.

### **2) Penerimaan terhadap perbedaan individu**

Penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat sosial, kemampuan, maupun ketidakmampuan.

### **3) Pengembangan keterampilan sosial**

Pembelajaran kooperatif untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi.

### 3. Tipe Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin (2005: 11-16) terdapat beberapa tipe pembelajaran kooperatif yaitu:

1) *Student Team Achievement Division* (Pembagian Pencapaian Tim Siswa)

Tipe ini merupakan yang paling sederhana. Tujuannya untuk dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai materi yang diajarkan oleh guru dalam kelompoknya masing-masing.

2) *Teams Games Tournaments* (Turnamen Game Tim)

Model ini hampir sama dengan *STAD*, *TGT* menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan skor bagi tim atau kelompoknya.

3) *Jigsaw*

Pada awal pembelajaran siswa ditugaskan untuk mempelajari suatu materi. Setiap anggota dari kelompok secara acak untuk menjadi ahli penguasaan materi tertentu. Para ahli selanjutnya mendiskusikan materi yang sedang dibahas untuk diajarkan kepada teman satu kelompoknya.

4) *Cooperative Integrated Reading and Composition* (Mengarang dan Membaca Terintegrasi yang Kooperatif)

Tipe ini programnya komprehensif untuk mengajarkan membaca dan menulis. Siswa mengikuti serangkaian pengajaran guru, praktik dalam kelompok, pra penilaian tim dan kuis.

5) *Tim Accelerated Instruction* (Percepatan Pengajaran Tim)

Tipe ini merupakan gabungan pembelajaran kooperatif dengan ajaran individual. Para siswa belajar pada tingkat kemampuannya sendiri-sendiri. Siswa dapat mencapai kemajuan yang lebih cepat tanpa perlu menunggu anggota kelas lainnya.

Dalam penelitian ini pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yang digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas empat. Tipe ini menggunakan permainan akademik, sehingga siswa akan bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lainnya.

4. **Tinjauan tentang *Teams Games Tournaments (TGT)***

Menurut Robert E. Slavin (2005: 84-93), model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* menggunakan permainan akademik. Siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara kemampuan akademiknya berdasarkan kinerja sebelumnya.

Dalam *TGT*, guru menyajikan materi terlebih dahulu, kemudian siswa bekerja bersama sebagai tim untuk mengerjakan lembar kerja dan belajar bersama untuk persiapan menghadapi turnamen. Komponen-komponen dalam *TGT* yang diungkapkan Robert E. Slavin meliputi presentasi kelas, belajar tim dan turnamen berupa permainan.

a. Presentasi Kelas

Awal pembelajaran guru menyampaikan materi secara garis besar, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau melalui ceramah,

diskusi dipimpin guru. Siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru.

b. Belajar Kelompok

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 siswa, yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Dalam tahapan ini, siswa saling berdiskusi, tukar menukar ide dan pengalaman untuk memecahkan masalah. Kelompok berfungsi untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan mempersiapkan anggota kelompoknya agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan.

c. Permainan

Permainan dilakukan dalam bentuk kartu. Pertanyaan yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan tim. Permainan yang digunakan berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberi nomor dan disajikan pada lembar pertanyaan. Permainan yang diterapkan dapat dilakukan dalam beberapa putaran sesuai dengan waktu dan keinginan siswa. Guru dapat mengamati secara langsung proses pemecahan masalah yang dilakukan pemain dan siswa dapat mengawasi kebenaran jawaban, waktu yang diberikan serta memberikan evaluasi jika permainan tidak berlangsung.

d. Turnamen

Turnamen dilakukan setelah guru menyelesaikan presentasi kelas dan tim-tim memperoleh kesempatan berlatih dengan LKS. Sistem kompetisi

yang dilakukan berdasarkan aturan turnamen yaitu masing-masing siswa dikelompokkan sesuai dengan tingkat/level kemampuan yang dimiliki. Guru mengelompokkan siswa dalam sebuah tim turnamen dari kelompok asal yang berbeda.

Tim turnamen dikompetisikan dengan cara mengerjakan soal ulangan dengan sistem penskoran dan hasil dari skor yang diperoleh dari nilai turnamen akan ditambahkan pada nilai kelompok asal. Pada setiap tim turnamen akan ditentukan peserta terbaik yaitu yang memiliki nilai tertinggi dalam levelnya.

e. Penghargaan

Kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggotanya. Adapun tingkat penghargaan diberikan berdasarkan pada skor tim rata-rata yaitu:

| Skor | Penghargaan     |
|------|-----------------|
| 40   | Tim baik        |
| 45   | Tim sangat baik |
| 50   | Tim super       |

Sumber: Robert E. Slavin (2009: 175)

Penghargaan yang diberikan pada siswa ada dua macam yaitu penghargaan kelompok yang diberikan pada kelompok dengan poin tertinggi berdasarkan jumlah poin yang dikumpulkan selama proses pembelajaran dan penghargaan individu yang diberikan pada siswa yang memperoleh poin tertinggi pada kelompok turnamen. Poin kelompok adalah rata-rata poin akumulasi dari pengerjaan LKS, poin *game*, dan poin

turnamen. Poin individu adalah nilai dari hasil mengerjakan soal turnamen.

Dalam penelitian ini didasarkan pada teorinya Slavin yang telah disesuaikan dengan kondisi siswa kelas IVB SDN Nanggulan Depok. Rencana proses pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

a) Presentasi Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi “Sumber Daya Alam dan Aktivitas Ekonomi” secara garis besar dengan metode ceramah dan tanya jawab seperti biasaya.

b) Belajar Kelompok

Guru membentuk siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 5 orang. Kelompok ini anggotanya bersifat heterogen dilihat dari prestasi akademik pembelajaran sebelumnya dan jenis kelamin. Dalam tahapan ini siswa melakukan berdiskusi, tukar menukar pendapat dan pengalaman untuk memecahkan masalah yang terdapat dalam LKS. Setelah itu salah satu siswa menjadi wakil kelompok untuk mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas.

c) Permainan

Permainan dilakukan dalam bentuk kartu soal yang berkaitan dengan materi sumber daya alam dan aktivitas ekonomi. Permainan ini menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang diberi nomor dan disajikan pada lembar pertanyaan. Permainan dimulai dengan masing-masing

wakil kelompok mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor 1 sebagai pembaca 1, nomor 2 sebagai penantang 1, nomor 3 sebagai penantang 2, nomor 4 sebagai penantang 3 dan seterusnya.

Pembaca 1 bertugas membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. Penantang 1 tugasnya menjawab soal yang dibacakan pembaca 1 apabila menurut penantang 1 jawaban pembaca 1 salah. Penantang 2 tugasnya menjawab soal yang dibacakan pembaca 1, jika jawaban pembaca 1 dan penantang 1 salah. Penantang 3 tugasnya menjawab soal yang dibacakan pembaca 1, jika jawaban pembaca 1 dan penantang 1 salah dan penantang 2 salah. Pembaca 2 bertugas membacakan kunci jawaban soal. Permainan dilanjutkan soal nomor dua maka posisi peserta berubah. Penantang 1 sekarang menjadi pembaca 1, penantang 2 menjadi penantang 1, penantang 3 menjadi penantang 2, pembaca 2 menjadi penantang 6 dan pembaca 1 menjadi pembaca 2. Permainan ini terus dilakukan disesuaikan dengan waktu dan jumlah soal yang disediakan oleh guru, minimal setiap peserta telah menjadi pembaca soal dan penantang.

Guru mengamati secara langsung proses pemecahan masalah yang dilakukan pemain dan siswa dapat mengawasi kebenaran jawaban, serta memberikan evaluasi apabila permainan tidak berlangsung sesuai dengan aturan yang telah ditentukan.

d) Turnamen

Siswa dikelompokkan dalam sebuah tim turnamen dari kelompok asal yang berbeda. Tim turnamen dikompetisikan dengan cara mengerjakan soal ulangan dengan sistem penskoran dan hasil dari skor yang diperoleh dari nilai turnamen akan ditambahkan pada nilai kelompok asal. Turnamen dilaksanakan dengan cara mengerjakan soal ulangan yang berkaitan dengan sumber daya alam dan aktivitas ekonomi.

e) Penghargaan

Penghargaan kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggotanya. Penghargaan ini diberikan kepada siswa atau kelompok yang memperoleh nilai terbaik yang diberikan setiap proses pembelajaran berlangsung. Penghargaan ini bertujuan agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar untuk menjadi yang terbaik.

## **E. Kajian tentang Karakteristik Siswa Kelas IV SD**

Siswa SD adalah anak manusia yang sedang tumbuh dan berkembang, baik fisik maupun non fisiknya. Masa usia SD sering pula disebut sebagai masa intelektual/masa keserasian sekolah.

Menurut Piaget (Mulyani Sumantri, 1999) semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama, yaitu melalui empat tahapan:

1. Sensorimotorik (0 – 2 tahun)

Anak lebih banyak menggunakan gerak reflek dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

2. Praoperasional (2 – 7 tahun)  
Anak mulai menunjukkan proses berfikir yang lebih jelas. Ia mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar.
3. Konkret Operasional (7 – 11 tahun)  
Anak sudah dapat memecahkan persoalan-persoalan sederhana yang bersifat konkret.
4. Formal Operasional (11 tahun ke atas)  
Pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda-benda dan kejadian yang terjadi di depan matanya. Pikiran anak telah terbebas dari kejadian langsung.

Berdasarkan pendapat Piaget tersebut, perkembangan kognisi pada anak usia sekolah dasar untuk kelas tinggi termasuk kelas IV berada pada *stadium operasional konkret*, anak dapat berpikir secara abstrak, dapat menduga apa yang akan terjadi, serta dapat menyelesaikan masalah secara sekaligus. Masa usia SD termasuk dalam fase kanak-kanak tengah dan akhir, yaitu fase perkembangan yang berlangsung sejak kira-kira 6 sampai 11 tahun.

Abu Ahmadi (2005: 38) membagi anak SD menjadi dua yaitu:

- 1) Anak SD kelas rendah adalah anak SD yang berumur antara 6/7 – 9/10 tahun. Biasanya mereka duduk di kelas 1, 2, dan 3 SD.
- 2) Anak SD kelas tinggi adalah mereka yang berumur antara 9/10 -12/13 tahun, biasanya mereka duduk di kelas 4, 5, dan 6 SD.

Syaiful Bahri Djamarah ( 2002: 91) menulis bahwa karakteristik anak didik sekolah dasar masa kelas-kelas tinggi adalah:

- 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkret
- 2) Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar
- 3) Ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus. Sampai kurang lebih 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang dewasa lainnya.
- 4) Gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa siswa kelas empat SD berada pada tingkat operasional konkret. Siswa pada tingkatan ini memiliki cara berpikir konkret dan praktis, rasa ingin tahu yang tinggi, dan memerlukan bimbingan/pengarahan dari guru. Anak mulai kurang *egocentrisme*-nya dan lebih *sociocentris* (anak mulai membentuk *peer group*).

## **F. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar dan Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

### **1. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Hidayati (2008: 1-28) menjelaskan siswa sekolah dasar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Siswa merespon (menaruh perhatian) terhadap bermacam-macam aspek dari dunia sekitarnya. Mereka memiliki minat yang luas dan tersebar di sekitar lingkungannya.
- b. Siswa adalah seorang penyelidik, memiliki dorongan untuk menyelidiki dan menemukan sendiri hal-hal yang ingin mereka ketahui.
- c. Siswa ingin berbuat, mereka ingin aktif.
- d. Siswa mempunyai minat yang kuat terhadap hal-hal kecil atau yang sering kali kurang penting.

### **2. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yang diterapkan oleh guru dalam proses belajar IPS di kelas IVB SDN Nanggulan untuk meningkatkan prestasi belajar. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan tujuan siswa lebih menyenangi mata pelajaran IPS yang selama ini mereka anggap sebagai mata pelajaran yang menyebalkan.

Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah suatu pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa berpindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru. Sebagai gantinya dari tes tertulis, setiap siswa akan bertemu pada meja turnamen dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuannya dengan kelompok lain.

Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* mempunyai keunggulan dibandingkan dengan model yang lain. Keunggulan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yaitu (1) mendorong kegairahan siswa untuk belajar sambil bermain, (2) mendorong tumbuhnya rasa kerjasama dan sosial antar kawan, (3) mendorong tumbuhnya rasa tanggung jawab sosial dan individu siswa, (4) menumbuhkan sikap saling menghormati sesama teman, dan (5) mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Keunggulan dari pembelajaran tipe *TGT* ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas empat SD, yang suka bermain dan bekerja dalam kelompok serta cocok untuk materi Sumber Daya Alam dan Aktivitas Ekonomi.

Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* melalui 5 langkah yang ditempuh. Langkah yang pertama guru menjelaskan secara garis besar materi pelajaran yang akan dipelajari. Guru menyampaikan materi melalui ceramah dan melakukan tanya jawab dengan para siswa. Langkah kedua guru membagi siswa menjadi 5 kelompok. Siswa langsung bergabung dalam kelompok yang

sudah terbentuk. Setiap kelompok melakukan diskusi untuk menyelesaikan tugas. Para siswa melakukan diskusi dan menyumbangkan pendapat yang dimilikinya. Langkah ketiga permainan yang dilakukan oleh setiap kelompok. Permainan ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap anggota kelompok. Setiap siswa wajib mengikuti permainan untuk menambah nilai kelompoknya. Permainan dihentikan jika semua siswa sudah selesai bermain. Langkah keempat turnamen, dengan mengerjakan soal tes yang diberikan oleh guru. Siswa mengerjakan soal berupa pilihan ganda. Langkah yang terakhir dengan pemberian penghargaan kepada siswa dan kelompok yang memperoleh nilai bagus. Keberhasilan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dilihat dari prestasi belajar IPS yang meningkat dan keseriusan siswa mengikuti pembelajaran.

#### **G. Kerangka Berfikir**

Penelitian ini mengambil mata pelajaran IPS kelas empat SD, dikarenakan prestasi belajar IPS masih rendah. Prestasi belajar IPS dilihat dari nilai-nilai yang diperoleh para siswa. Prestasi belajar IPS siswa kelas IVB SDN Nanggulan Depok rendah, salah satu penyebabnya yaitu penggunaan model pembelajaran guru yang monoton berupa ceramah. Guru belum mampu menggunakan model pembelajaran yang lain. Pembelajaran yang monoton inilah yang mengakibatkan siswa kurang tertarik belajar IPS, sehingga prestasi belajarnya pun menjadi rendah.

Peneliti menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* untuk mengatasi rendahnya prestasi belajar IPS. Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dipilih karena mempunyai keunggulan. Adapun keunggulannya yaitu 1) mendorong kegairahan siswa untuk belajar sambil bermain, (2) mendorong tumbuhnya rasa kerjasama dan sosial antar kawan, (3) mendorong tumbuhnya rasa tanggung jawab sosial dan individu siswa, (4) menumbuhkan sikap saling menghormati sesama teman, dan (5) mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD. Siswa kelas IV mempunyai karakteristik bekerja dalam kelompok, melakukan permainan, dan sudah mampu bertanggung jawab. Pembelajaran tipe *TGT* dapat memfasilitasi siswa belajar berkelompok sekaligus melakukan permainan. Permainannya dalam bentuk permainan akademik, yang dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru. Sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD di atas, maka melalui pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini siswa dapat terdorong untuk belajar IPS dengan teman sebaya dan melalui bimbingan guru. Selain itu *TGT* juga cocok untuk mata pelajaran IPS kelas empat SD pada materi Sumber Daya Alam dan Aktivitas Ekonomi. Materi ini dikemas berdasarkan langkah-langkah pada *TGT*.

Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* mempunyai lima langkah. Langkah pertama, guru menyajikan materi yang akan dipelajari secara garis besar. Langkah selanjutnya guru membagi siswa secara berkelompok. Kelompok

anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras. Siswa belajar kelompok dengan tujuan agar saling berdiskusi, tukar menukar ide dan pengalaman untuk memecahkan masalah. Langkah ketiga permainan, dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan akademik yang disediakan oleh guru. Langkah keempat turnamen, dengan cara mengerjakan soal ulangan. Langkah terakhir dengan penghargaan, diberikan pada siswa dalam bentuk dua macam yaitu penghargaan kelompok dan penghargaan individu.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada pelajaran IPS kelas empat SD ini, diyakini dapat meningkatkan prestasi belajar. Peningkatan ini meliputi pada tiga arah. Arah kognitif berupa nilai-nilai IPS siswa yang menjadi bagus. Arah afektif berupa sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran dan arah psikomotor berupa keaktifan siswa. Sasaran yang paling utama pada arah kognitif berupa peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

## **H. Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu “Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat meningkatkan prestasi belajar kognitif IPS pada siswa kelas IV SD N Nanggulan Sleman”.

## **I. Definsi Operasional**

1. Prestasi belajar IPS adalah hasil belajar yang berupa ulangan, diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPS di sekolah. Prestasi yang diteliti dalam penelitian ini yaitu ranah kognitif. Ranah kognitif dapat diketahui melalui tes. Dalam penelitian ini ranah kognitif yang diukur meliputi tingkat pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Pengukuran ranah kognitif dibatasi pada tiga tingkatan rendah dikarenakan siswa kelas empat baru dapat mencapai tingkatan tersebut. Tes diberikan oleh guru dan hasilnya dinyatakan dalam bentuk skor nilai.
2. Materi pelajaran IPS kelas IV yang akan diteliti dalam penelitian ini tentang “Sumber Daya Alam dan Aktivitas Ekonomi”. Pemilihan materi ini agar siswa lebih memahami dan dapat mengerjakan soal tes berupa pilihan ganda yang diberikan oleh guru dengan hasil yang maksimal.
3. Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yang dipilih sebagai solusi dari rendahnya prestasi belajar IPS. Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yaitu: (1) presentasi kelas, guru menyampaikan materi secara garis besarnya saja dengan pengajaran langsung/ceramah, (2) belajar kelompok siswa saling berdiskusi untuk memecahkan masalah, (3) permainan, diberikan berupa pertanyaan yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa, (4) turnamen, dengan mengerjakan soal ulangan, dan (5) penghargaan, diberikan berdasarkan kinerja dari masing-masing siswa. Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas empat yang suka bekerja sama dalam kelompok dan suka melakukan permainan.